VON HÖLLE !

Par David Hodent

Conditions

Avant l'invasion Granbretonne, la cité d'Ulm et en particulier ses prostituées, vont être confrontées à un tueur en série. Ce dernier est un chevalier génétique pris de folie due à l'apparition de mutations transmises par hérédité. Les personnages doivent savoir faire preuve de réflexion et de bonnes notions de combat peuvent s'avérer utile pour résoudre cette aventure.

Il est possible d'adapter la trame de l'histoire pour permettre d'inclure des Chevaliers Génétiques dans le groupe.

Le lieu

Rotenweg, le quartier d'Ulm fréquenté par les prostituées. Une période hivernale serait idéale (les nuits seront claires et enneigées).

Ulm et la Forteresse de Heilberg

Population

19 000 habitants et un contingent de 15 000 Chevaliers Génétiques.

Descriptif

Un grand mur doublé d'un fossé et défendu par une tour tous les 1 000 mètres longe le versant oriental de la terrible forêt. La puissante Forteresse de Heilberg et ses seize donjons domine la cité d'Ulm. Heilberg est le centre administratif et militaire de l'ordre ainsi que la résidence du grand maître.

Atmosphère

Prototype même de l'état policier.

Les personnalités

Grand Maître :
Heinrich von Karza.

Landmeister de Schwarzwald :
Rainer von Höss.

Commandant de Heilberg :
Wugger.

Agent granbreton de la Mante :
Lord Stoll Zokynn.

Le Haut Conseil :
Espionnage : Georg von Zekk.
Foncier : Carolus von Steyr.
Diplomatie : Otmar von Ledding.
Armement : Werter von Wolfisberger.
Clergé : Ulfgang Zonner.
Recrutement et Entraînement : Akker Koon.

Le problème

A la suite de quelques crimes atroces commis à l'encontre de ses protégées, La Mamma veut mettre fin au carnage et par la même occasion évincer son concurrent Von Bernstein. Pour cela, elle va recruter les aventuriers afin d'enquêter sur ces meurtres affreux. Et va tenter d'attirer les prostituées de son concurrent, en leur faisant comprendre quel serait leur profit à passer sous sa protection.

En effet, le Rittmeister von Zagger est de plus en plus souvent sujet à des crises de folies dues à ces mutations. Lorsque celles-ci le submergent, il se rend dans les bas quartiers d'Ulm et reproduit les atrocités qu'il a fait subir à sa mère. Il en est à sa sixième victime dont la favorite de la Mamma : Une très belle moscovite prénommée Nastacia.

Pour le scénario, il tuera une prostituée dès le premier soir d'enquête. Ensuite, il aura des crises environ tous les trois jours.

Son mode opératoire

Il choisit ses victimes au hasard. Et une fois dans la chambre, il les étrangle afin d'éviter les cris puis il les mutile.

Les personnages

La Mamma

Une quinquagénaire toute en rondeurs qui adore jouer à la « maman protectrice » tant envers ses filles que ses clients. D'une intelligence redoutable, elle détient un quasi monopole sur la prostitution d'Ulm.

Velk von Zagger

Le Rittmeister Velk von Zagger est un brillant Chevalier Génétique qui voit son passé le rattraper et le rendre fou. Lors de ses crises de folie meurtrières, il revêt systématiquement un ample pardessus de cuir ciré et un chapeau à larges bords.

Till

Agé de 45 ans, le corps couvert de tatouages, cet ancien mercenaire Sweisser est devenu le garde du corps de La Mamma depuis environ dix ans.

Ross von Bernstein

Cette brute d'une trentaine d'année ayant raté sa vocation pour l'ordre, a décidé de mettre sa force à son service et de devenir proxénète. Il est le seul rival de La Mamma

Les rebondissements

Concurrence

S'il soupçonne une machination de la Mamma, Ross von Bernstein emploiera des malandrins afin de mettre des bâtons dans les roues des personnages.

Contrôle de routine

Lors d'une nuit d'enquête, une patrouille de Chevaliers Génétiques tombe sur les PJ. S'ensuit un contrôle de routine. Au préalable, La Mamma leur aura fourni des laissez-passer mais les personnages ne sont pas à l'abri d'une bavure.

Course-poursuite

Dans les ruelles sombres et enneigées d'Ulm, les personnages seront peut être amenés à poursuivre un soi-disant coupable.

Fausse alerte

Un client mécontent des services rendus par une dame de compagnie la malmène. Les joueurs interviendront certainement.

Rencontre avec un granbreton

Lord Stoll Zorkynn sera aperçu dans le quartier, les joueurs le considèreront peut être comme un suspect potentiel.

La solution

Une enquête discrète permettra de mettre à jour les éléments suivants :

1. En inspectant les corps des victimes, ils découvriront d'horribles mutilations.
2. En interrogant (avec tact) les prostituées, il est possible d'obtenir les noms des clients réguliers fréquentés par la dernière victime. Si les PJ piétinent, l'une des filles pourra leur donner une description d'un « étrange » individu (Velk lui-même).
3. En enquêtant au sein de l'Ordre, il est possible de tomber sur Arnek, un vieux chevalier qui se souvient des mutilations que portait la dépouille de la mère du jeune Velk.
4. En interrogeant Ross von Bernstein, ils comprendront à leurs dépends qu'il est assez violent pour faire un suspect idéal !

Si les PJ résultats se font attendre, La Mamma leur proposera les services de Till afin de les guider dans le quartier.

D'autres approches sont possibles :

1. Mettre en place une surveillance du quartier (ronde, planque...).
2. Se déguiser en prostituée et attendre que le piège fonctionne.

Epilogue

Au final, les personnages devraient découvrir l'identité du tueur ou le prendre la main dans le sac.

Dans le premier cas, ils pourront choisir de le dénoncer auprès de l'ordre qui lui fera subir sa propre justice : le Bûcher.
S'ils décident de le neutraliser eux-mêmes, l'autre option est une scène de poursuite suivie d'un combat spectaculaire dans les ruelles enneigées d'Ulm.

Si la Mamma est satisfaite, elle leur offrira une belle récompense et leur dévoilera peut être un de ses nombreux secrets…

Les PNJs

Velk von Zagger

Velk est né dans une famille pauvre de paysans bayernois, non loin de la Schwarzwald et d'une forteresse de l'Ordre Génétique. Fils unique, bientôt orphelin de père, le jeune Velker développa très tôt un caractère étrange et impulsif. Les chamailleries avec sa mère augmentèrent en fréquences et en intensité avec l'adolescence du jeune homme.

Velk se passionna bien vite pour tout ce qui avait trait à l'Ordre des Chevaliers Génétiques. Il furetait sans cesse près de la forteresse et s'entraînait au maniement de l'épée en singeant les chevaliers. Fidèle aux préceptes de l'Ordre, il développa peu à peu une véritable haine des mutants.

Sa vie bascula le jour où il découvrit par hasard que sa propre mère présentait une mutation. Deux membres supplémentaires lui poussaient entre les côtes. Elle avait beau se mutiler et trancher ces horribles protubérances dès qu'elle le pouvait, les appendices repoussaient sans cesse.

Totalement sourd à toute pitié, le jeune homme tua sa mère et apporta son corps à la forteresse, afin de demander son incorporation à l'Ordre. Impressionné par tant de fanatisme, le Schlossmeister en charge l'engagea comme simple soldat. Porté par un zèle fanatique, Velk ne tarda pas à grimper les échelons de la hiérarchie. Il fut anobli par le Grand Maître en personne et promu au rang de Rittmeister.

Sombre secret

Pour son plus grand désespoir, Velk est atteint de la même mutation que sa mère. Les premiers symptômes de bourgeonnement de membres supplémentaires apparurent il y a quelques temps, peu après son trentième anniversaire. Velk souffre abominablement, tant psychiquement (il est en train de devenir ce qu'il hait et pourchasse) que physiquement (afin de cacher ses mutations, il n'hésite pas à se brûler les protubérances dès qu'elles apparaissent). Son esprit déjà malade s'effrite lentement, le faisant basculer définitivement dans une folie psychopathe.

Velk von Zagger
FOR 16 **CON** 18 **TAI** 15 **INT** 14 **POU** 10 **DEX** 14 **APP** 08
Points de Vie : 17
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : 1D10+2 (Armure de plaques)
Armes : Epée bâtarde 129 %, 1D10+1+MD PdS 18 ; Hache d'armes 109 %, 1D8+2+MD, PdS 15; Lance de cavalerie 95 %, 1D8+1+2D6, PdS 15 ; Bouclier (Ecu) 89 %, 1D2+Repousser, PdS 15 ; Arbalète moyenne 79 %, 2D4+2, Portée 60 m, PdS 10.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 59 %, Bagarre 99 %, Chercher 59 %, Déplacement Silencieux 39 %, Ecouter 39 %, Eloquence 59 %, Equitation 99 %, Esquive 79 %, Europe du Tragique Millénaire 37 %, Monde Naturel 49 %, Sagacité 39 %.

Traits Particuliers : la trentaine, 189 cm, 91 kg, visage couturé de cicatrices, lèvres fines et dents disjointes, touffes de barbe éparse poussant drue, yeux bleus constamment plissés, cheveux bruns et sales en désordre, vêtements frappés de la croix de l'ordre en territoire allié, sinon lourds vêtements de lin recouvrant son armure.
Passions Directrices : Loyauté (Chevaliers Génétiques) 18, Haine (Mutants) 18, Travers (Psychopathe) 12.

Le Chevalier Génétique Type

FOR 15 **CON** 16 **TAI** 14 **INT** 12 **POU** 14 **DEX** 14 **APP** 11
Points de Vie : 15
Armure : 1D10+2 (Armure de plaques)
Modificateur aux Dégâts : +1D4
Armes : Epée bâtarde 70 %, 1D10+1+MD, PdS 18 ; Fléau d'armes 2M 50 %, 1D10+1+MD, PdS 15; Lance de cavalerie 70 %, 1D8+1+2D6, PdS 15 ; Bouclier Entier 50 %, 1D4+Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 40 %, Bagarre 85 %, Chercher 60 %, Doctrine religieuse (Sincère Repentir) 80 %, Equitation 80 %, Esquive 50 %, Lancer 45 %.

Traits Particuliers : 25-45 ans, 185-190 cm, 80-110 kg, grande tunique blanche de lin frappée d'une croix noire.